

Schulbuch-Nr.: 170.547

Signalo 1-

Quartett zum Signalgruppentraining

Lernen mit Pfiff

1. Auflage 2015

Text & Layout: Sabine Ludwig-Szendi

ISBN: 978-3-902577-54-7

Copyright: Verlag Lernen mit Pfiff,
Wien 2015

1130 Wien, Hietzinger Kai 191

www.lernen-mit-pfiff.at

Alle Rechte vorbehalten.

Jede Art von Vervielfältigung ist untersagt.

Druck: Prime Rate, Budapest

Inhalt

Signalgruppentraining verstärkt die Rechtschreibsicherheit der Schülerinnen und Schüler. Die mit einer gewissen Signalwirkung behafteten Buchstabengruppen versetzen die Kinder in die Lage, diese Gruppen in anderen Wortklängen wiederzuerkennen.

Anleitung für drei oder mehr Spieler

Signalo wird wie Quartett gespielt. Zuerst wird bestimmt, mit wie vielen Karten man spielen möchte. Dann werden die Karten gemischt und auf alle Spieler verteilt.

Der jüngste Spieler darf beginnen und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die er selbst nicht besitzt.

Hat der gefragte Spieler diese Karte, muss er sie abgeben und der fragende Spieler darf weiterfragen.

Besitzt der befragte Mitspieler nicht die gewünschte Karte, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett

(vier zusammenpassende Karten) besitzt, darf er dieses vor sich ablegen.

Hat ein Spieler keine Karten mehr, so scheidet er aus.

Gewonnen hat jener Spieler, der zum Schluss die meisten Karten abgelegt hat.

Anleitung für zwei Spieler

Zuerst wird bestimmt, mit wie vielen Karten man spielen möchte. Dann werden die Karten gemischt und jeder Spieler erhält zehn Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt. Der jüngere Spieler darf beginnen und fragt seinen Mitspieler nach einer Karte, die er nicht besitzt. Hat sein Gegenspieler diese Karte in seinem Blatt, muss er diese abgeben und der andere Spieler darf erneut fragen. Wenn die gefragte Karte nicht im Blatt ist, muss der fragende Spieler eine Karte vom Stapel nehmen und der andere Spieler ist an der Reihe. Sobald ein Spieler alle vier Karten (Quartett) von einem Set in der Hand hält, darf er diese ablegen. Gewonnen hat jener Spieler, der zum Schluss die meisten Karten abgelegt hat.

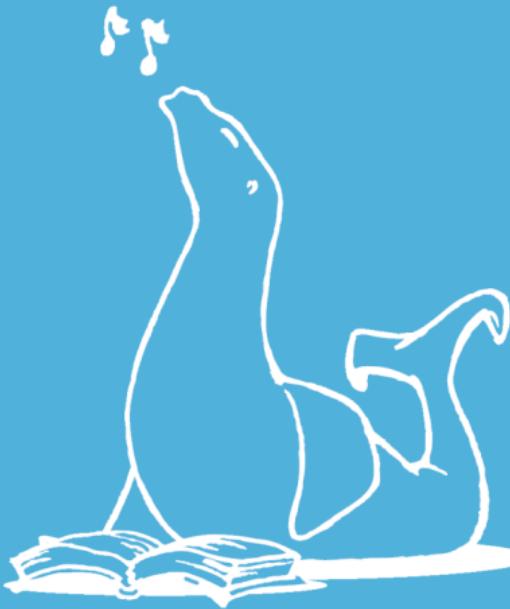
Katze



Tatze

Glatze

Fratze



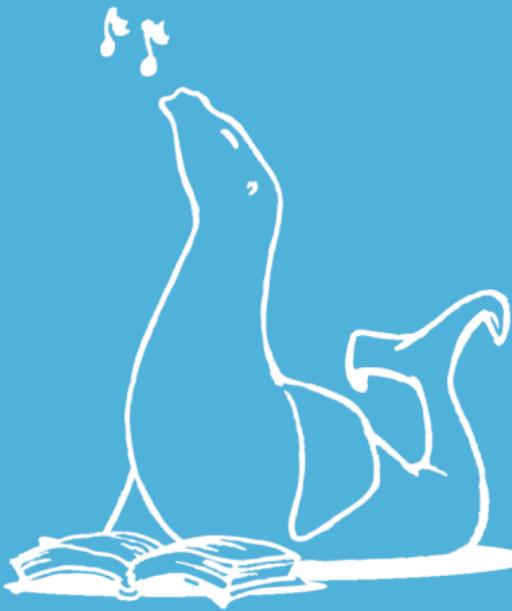
Tatze



Katze

Glatze

Fratze



Glatze



Tatze

Katze

Fratze

